Волки

В Порубежье

Приключение для настольной ролевой игры по системе Savage Worlds
в жанре приключенческого фэнтези
от Девида Томаса и Умберто Пиньятелли

ВАРВАРЫ И ЧУДОВИЩА

Приключение#3

Обложка от Джереми Молера, Standart Stock Art 02 от Empty Room Studios Publishing

Вёрстка: *winnicki art studio | www.winnicki.pro*

Эта игра ссылается на игровую систему Savage Worlds, от Pinnacle Entertainment Group доступную по адресу www.peginc.com. Savage Worlds и все связанные логотипы и торговые марки являются собственностью Pinnacle Entertainment Group. Используется с разрешения. Pinnacle не дает никаких гарантий в отношении качества, точности и полноты данного продукта. Некоторые авторские работы Михаэля Хаммеса и Филипа Рида, используются по лицензии. www.roninarts.com

©2011 Gramel Justyna Koryś Варвары и Чудовища, Вотчины Звезды Ужаса и все связанные с ними знаки и логотипы являются товарными знаками Gramel Justyna Koryś. Все права защищены.

"Никто не заходит в Чёрный лес по своей воле. Разве что должники, но они не вернутся."

– поговорка в Порубежье

Завязка

Герои являются членами "Волков Порубежья", крупной наёмной роты, служащей в Порубежье, все они подписали пятилетний контракт «Плата за кровь» (см. "Варвары и Чудовища", стр. 41). Герои назначаются в небольшое подразделение, которое состоит из них самих плюс еще четырёх человек. В течение всего сценария наемники находятся под контролем партии. Чтобы добавить немного реализма, игроки должны выбрать среди них командира.

Сейчас герои служат в форте Авангард недалеко от реки Небесной Секиры на краю Чёрного леса, чьи высокие чёрные деревья отмечают границу Страны Каледов.

Наёмник "Волков Порубежья" (1 на героя) стр. 6.

Спасение

История проста: форт Авангард, небольшое, но крепкое укрепление, стоит на самой границе Чёрного леса. У лорда форта, командира Вурхесса, есть прекрасная дочь по имени Кара, которая была захвачена Каледскими налётчиками три ночи назад, когда она направлялась навестить своего отца. Её свита из трёх солдат и рабыни также были схвачены. Налётчики увели пленных обратно в Чёрный лес, за пределы реки Небесной Секиры.

Из-за нехватки людей, командующий Вурхесс приказал вам, "Волкам Порубежья", догнать налётчиков и спасти его дочь. Вы знаете правду: вас выбрали, потому что любой другой человек в маленьком гарнизоне отказался бы от такой опасной миссии.

Чёрный лес тёмный и тихий, и, хотя вы постоянно чувствовали, что за вами следят, никто не мешал вашему продвижению. После двухдневного преследования вы настигли налётчиков в маленькой Каледской деревеньке...

Деревня состоит из примерно восьми хижин, центрального кострища, нескольких странных каменных изваяний и грубой деревянной клетки, в которой заточена Кара. Рядом с клеткой находятся четыре деревянные столба, к которым привязано по телу. Тела трёх солдат и одной рабыни. Они привязаны к столбам лозами, которые также прорастают сквозь их плоть. Хотя они мертвы, их глаза мечутся по сторонам, следя за деревней. У них Внимание д6 и они издают громкие вопли, если замечают чужаков. Любой герой, слышащий такие ужасные крики, должен пройти проверку Храбрости.

Ещё несколько деревянных шестов свисают с деревьев, окружающих деревню, но, к счастью, к ним не привязаны трупы. Проверка Выживания (-4) или Секретов лотоса, позволяет заметить что на близлежащих дубах растёт зелёный лотос (д6 порций, см. Врезку).

Половина Обнаженных копейщиков стоит вокруг, в то время как остальные и Вождь находятся внутри хижин, но сразу же выйдут, если будет поднята тревога. Клетка Кары овита лозами, которые можно разрезать (Стойкость 6). Кроме того, деревянная клетка может быть сломана. (Стойкость 8). Любой, кто освобождает или защищает Кару в этой сцене, получает Фишку.

Обнажённый копейщик (2 на героя 2) стр. 7.

Куттрах, вождь обнажённых копейщиков. Копейщик с Дракой д10 и чертой Командный голос.

(ДК) Кара. Она Девица (В&Ч стр. 150). Все параметры д6, Убеждение д8, черта Привлекательность и изъян Дама в беде.

Лицо из пламени

Прочитайте следующую часть после того, как герои победят Каледов.

Вы всё ещё стоите среди павших врагов, когда огонь в кострище внезапно начинает реветь и вспыхивает так же высоко, как окружающие деревья. Вы видите среди пламени озлобленное лицо, которое сильно напоминает лицо вождя, лежащего мёртвым у ваших ног. На шее этого человека из огня надето ожерелье из отрубленных человеческих голов и он говорит чудовищным голосом: "Богохульные псы, как вы посмели войти в наши земли и убить кровь от моей крови? Я клянусь, что ещё до того, как луна станет полной, свершится моя месть и я добавлю ваши головы в мое ожерелье. Гульта Морн сказал! И затем, с ужасным воем, огонь превращается в пепел.

Проверка общедоступного знания позволяет героям вспомнить, что Гульта Морн - друид с огромной силой, печально известный по обе стороны границы своими злодеяниями. Если вождь, которого они убили, действительно его родственник, им следует бежать как можно дальше! Луна будет полной через две ночи, ровно столько нужно и чтобы добраться до форта Авангард.

Жатва в Чёрном лесу

В Чёрном лесу стоит собрать две вещи: зеленый лотос и уши. Зеленый Лотос - странное растение, которое можно найти с помощью проверки Выживания (-4) или Секретов лотоса. Каждая попытка занимает 1 час и даёт 1 порцию при успехе и 2 порции при подъёме. Если Знаток лотоса использует этот Лотос для приготовления зелья, он получает +2 к проверке Секретов лотоса и продолжительность зелья увеличивается на 1 раунд. Однако любой Каледский Друид в радиусе мили узнает о том, что кто-то применил смесь. Каждая порция также может быть продана за 50 Лун или, с помощью проверки Секретов лотоса, две порции могут быть использованы для получения 1 порции Очищенного лотоса.

Уши Каледских воинов - еще один ценный трофей. Командиры пограничных фортов платят 30 лун за каждое доставленное им правое ухо. Таким образом, человек с острым кинжалом может стать богатым, если он достаточно храбрый (или безумный), чтобы охотиться на людей в лесу. Тем не менее, если охотник будет пойман каледами, ему наверняка грозит долгая и мучительная смерть.

Бегство из Чёрного леса

Гульта Морн сейчас пребывает в трансе в священной пещере в нескольких милях отсюда. Но это не значит, что он не опасен: он властвует над всем Чёрным лесом, и герои не будут в безопасности, пока не покинут эти тёмные леса. Обратный путь займёт два дня, и героям придётся столкнуться с тремя столкновениями каждый день.

Выживание: герои могут сделать групповую проверку Выживания в начале каждого дня. В случае успеха они могут избежать одного столкновения или восстановить один уровень Усталости (на выбор Ведущего). Это отражает их способность выбирать лучший путь, избегая труднопроходимой местности, находить укрытие и т. д.

Первый день

Барабаны в ночи. Сценарий предполагает, что герои сразу же покинут Каледскую деревню. Ведущий, если хочет, может послать патруль Голых Копейщиков (по 2 на героя), который будет преследовать их. Ночью герои слышат треск ломающихся веток, нарастающий грохот, а в отдалении - звук барабанов. Звуки иногда сопровождаются неразборчивыми криками. Это вызывает проверку Храбрости. Любой Статист, не прошедший проверку Храбрости, убегает в лес. Если его не остановят и не вернут в течение трёх раундов, он скроется в зарослях и никогда не вернётся (разве что в виде Проклятой головы в сцене ниже).

Грязевой ужас. Рано утром небо темнеет и начинает дуть холодный воющий ветер. Герои скоро оказываются под проливным дождём. Ливень идёт непрерывно до полудня, поэтому герои и их союзники должны сделать проверку Выносливости или получить один уровень Усталости из-за того, что идти становится всё сложнее и сложнее.

Днём дождь стихает, но эта область леса превратилась в болото, и тёмная магия Гульты Морна вновь может проявить себя. Гигантский грязевой коготь, бесшумно вырастает позади замыкающего группу персонажа и пытается раздавить его (Драка д8, урон д12+2)! Если коготь атакует с подъёмом, то жертва оказывается в *захвате* и начинает автоматически получать урон каждый раунд. Если персонаж, попавший в засаду, проваливает проверку Внимательности против Скрытности д8 когтя, то его прижимает к земле и он становится *распластан*.

Коготь полностью невосприимчив к атакам. Герои могут попытаться убежать (коготь не может покинуть грязь), это короткая Погоня (5 раундов, основанных на ловкости). Поскольку героям мешает грязь, у когтя (Ловкость д6) есть +4 к этой проверке.

На самом деле есть способ уничтожить коготь. Каждый раунд атакующие его герои могут сделать проверку Внимательности (-4). В случае успеха они обнаруживают в грязи крошечную саламандру. Она источник магии, оживляющей коготь, и может быть убита с помощью Прицельной атаки (-4), это разрушит заклинание. Саламандра также определяется как магическое существо силой *увидеть/скрыть сверхъестественное.*

Чаща Зелёного гиганта. Перед наступлением сумерек группа видит массивный дуб с вырезанными на нём древними Каледскими рунами. Одна из его ветвей изогнута в форме чаши с дождевой водой, ставшей ярко-зелёной от сока старого дерева. С помощью проверки Знания (сверхъестественное) приключенцы могут исследовать руны и понять, что это священное место. При подъёме они также понимают, что дуб, известный как Зелёный гигант, является своего рода богом леса и пока герои остаются под его ветвями, ни один Калед не станет вредить им.

Это не означает, что место безопасно: чаша с дождевой водой наполнена сильной магией. Вода токсична, выпивший её пострадает от силы *отравление* Навык д10. Но смотреть в неё также чрезвычайно опасно. Первый игрок, сказавший, что его герой исследует воду, должен сделать проверку Характера. Различные видения, которые может испытать герой, подробно описаны ниже.

Провал. Герой видит странную земляную пещеру, её пол покрыт опавшими листьями, а стены украшены странными рунами. Старик, Гульта Морн, сидит среди листьев в глубоком трансе. Внезапно он открывает свои кошачьи жёлтые глаза и замечает, что кто-то шпионит за ним. Герой должен сделать проверку Храбрости.

Успех. Герой идёт со своими спутниками по лесу плачущих ив. Внезапно мягкие листья деревьев становятся острыми, как лезвия, и через несколько мгновений тело приключенца покрывается сотнями крошечных ран. В ужасе он оглядывается и замечает, что под корой ив бьются человеческие сердца. Это предзнаменование встречи с Воинами сока, которые собираются устроить засаду. В этой схватке героя не *застанут врасплох*, а также он получил полезную подсказку о том, как убить этих неуловимых врагов

Подъём. Герой сидит верхом на стволе, плывущем по спокойной реке. Он правит шестом из дубовой ветви. Внезапно вода начинает пузыриться, и отвратительное существо, со ртом размером с дом, появляется на поверхности и нападет. Герой бросает свой шест в пасть монстра, и существо исчезает. Это предчувствие сцены Пересечения реки (см. Ниже). Если во время этой сцены герой бросает отрубленную от Зелёного гиганта ветку в рот водоворота, вода мгновенно становится спокойной.

Два подъёма. Персонаж борется с Гультой Морном на краю обрыва. Несмотря на то, что друид очень худой, у него невероятно сильные руки, и он душит героя. Из последних сил герой выхватывает у Гульты Морна ожерелье из отрубленных голов и разрывает его. В тот же миг друид превращается в пепел и исчезает. Это подсказка о том, как убить дух Гульты Морна в последней сцене приключения.

Второй день

Проклятая голова. Ночь проходит тихо, хотя слышны далекие раскаты грома. Герои и их союзники должны остановиться и отдохнуть; в противном случае они должны сделать проверку Выносливости или получить один уровень Усталости. Если им удастся найти безопасное убежище и немного расслабиться, это идеальный момент, чтобы снять напряжение Интерлюдией. На рассвете они продолжают своё бегство. Этот день туманный и, хотя дождь прекратился, воздух всё ещё тяжёл, а растительность становится очень густой.

Подгоняя беглецов, в отдалении снова начинают звучать барабаны. Через некоторое время герои выходят на небольшую поляну, в середине которой видят посох с насаженной на него отрубленной головой. Если во время приключения погиб кто-то из союзников героев, то это его голова, в противном случае она принадлежит Куттраху, Вождю. Когда герои осматривают её, голова внезапно открывает глаза и начинает говорить адским голосом. Это вызывает проверку Храбрости, в случае провала которой, герои получают один уровень Усталости (из-за тошноты) до конца сцены.

«Хватит бороться за свои жизни. Всё равно скоро ваши головы украсят ожерелье мёртвых, так же, как и моя. Вы не сможете избежать гнева Гульты Морна!»

В этот момент голова издаёт отвратительный смех, и все персонажи должны сделать проверку Характера. Персонаж с наименьшим результатом оказывается под влиянием силы *ослабить параметр* Навык д10, до тех пор, пока отряд не перейдёт на другую сторону реки Небесной секиры. Злую магию можно разрушить, просто разбив голову. При этом она взрываться в потоке зловонных искр (2д6 урона в пределах Среднего шаблона). Персонаж, который разбивает голову, должен быть вознагражден Фишкой.

Воины сока. Герои пересекают густой лес диких ив с полыми, съеденными червями стволами. Несколько Каледских воинов прячутся в полых стволах. Они намазали свою кожу жёлтым ивовым соком и призвали защиту деревьев; таким образом, воины практически незаметны (Маскировка д12+1), пока не выходят из укрытия. Они ждут, пока герои приблизятся и внезапно нападают. Кроме того, они могут перемещаться от дерева к дереву сверхъестественным образом: Каледский воин, завершающий свой ход рядом со стволом ивы, может начать следующий ход рядом с любой другой ивой на поле битвы. Более того, он снова считается скрытым (обратите внимание на проверку против Маскировки воина, чтобы заметить его). Поместите на поле битвы в два раза больше стволов, чем воинов-каледов, каждый на расстоянии не менее 6 клеток от следующего. Тем не менее, удивительные силы воинов имеют свою цену: души Воинов сока связаны с деревьями, и их можно убить, уничтожив стволы (Стойкость 7). Герой, который испытал видение, заглянув в чашу с дождевой водой (см. Выше), знает их слабость и не может быть *застигнут врасплох* ими.

Если партии удаётся поймать и допросить Каледа, он говорит, что приближается большой отряд (см. Сцену ниже), и говорит авантюристам, что у них нет шансов.

Воины сока (1 на героя). Как и Обнажённый копейщик, но без особенности Обнажённый воин. Они вооружены каменными топориками (Сил + д6).

Переправа через реку. Партия наконец добирается до Небесной секиры. Как только они пересекут её, то достигнут безопасности форта, но это будет нелегко. После проливных дождей река разлилась и деревянный мост, ведущий в Порубежье, погрузился под несколько метров мутной воды, поэтому отряд должен найти другой способ переправы.

Переплыть невозможно, потому что течение слишком сильное. Лучший способ пересечь реку - построить самодельный плот. Это потребует совместной проверки Ремонта или Выживания (-4) и полчаса времени. Обратите внимание, что героям удаётся построить плот, даже если они проваливают проверку, но он будет очень ненадёжный. Плот имеет Стойкость 4, плюс 2 за каждый успех и подъём (максимум 8). Когда герои спускают его на воду, большая группа Обнажённых копейщиков появляется из зарослей. Однако слишком поздно, и они могут лишь дико кричать от ярости, бросая копья (считается Огнём на подавления против всей группы).

Но худшее ещё впереди. Когда герои находятся на полпути через реку, тёмная магия Гульты Морна снова наносит удар: чёрный водоворот начинает засасывать плот героев в его порочный рот. Авантюристы должны грести изо всех сил, чтобы добраться до противоположного берега. Это Вызов судьбе, основанный на совместной проверке Судовождения или Силы (-2), герои должны получить пять успехов. Каждый раунд, в котором не был получен успех, плот получает 2д6 урона. Если в конце пятого раунда им не удалось выполнить задание, плот разваливается, и герои должны сделать проверку Плавания (-2), чтобы добраться до берега. При провале, Статисты засасываются в водоворот и больше не всплывают, а Дикие карты получают 2д8 урона. Чтобы спасти Кару, герой может помогать ей держаться наплаву (бедная девушка не умеет плавать), в этом случае он получает дополнительно -2 к проверке Плавания, но его следует наградить Фишкой за героическое поведение.

Другой, более простой способ избежать утопления состоит в том, чтобы бросить ветвь Зелёного гиганта в центр водоворота. Таким образом, злая магия Гульты Морна рассеивается, и водоворот исчезает.

Герои наконец вернулись в Порубежье, и форт Авангард находится всего в сотне метров, на вершине холма. Но там их ожидает страшный сюрприз!

Форт Авангард

Вы взбираетесь на холм. Форт Авангард невелик - всего лишь несколько казарм, окруженных частоколом и охраняемых четырьмя деревянными башнями, - но сегодня он кажется вам даже более прекрасным, чем Императорский дворец в Фабертерре.

Позвольте героям сделать проверку Внимания. В случае успеха они понимают, что что-то не так. На стенах нет часовых, и из дымоходов не поднимается дым. Деревянные ворота приоткрыты. Оказавшись во дворе форта, герои видят смердящую груду. Когда они осознают её природу, то должны сделать проверку Храбрости или получить уровень усталости (от тошноты). Тлеющий пепел - солдаты гарнизона, безжалостно убитые каким-то диким ужасом.

Пока вы созерцаете ужасную сцену, низкий утробный рык заставляет вас обернуться. Кошмарное существо появляется из конюшни. Это медведь из Чёрного леса, но вы никогда не видели такого большого: он ростом почти в шесть метров, его когти такие же острые, как мечи, а рот покрыт запёкшейся кровью. Но самое страшное зрелище - ожерелье из отрубленных голов вокруг массивной шеи. С безумно-желтым светом в глазах существо устремляется к вам!

Медведь одержим духом Гульты Морна. Поскольку герои избежали всех его ловушек, он решил вмешаться лично. Ночью он взял под контроль этого огромного зверя, взобрался на стены форта и убил весь гарнизон, а затем стал ждать героев. Гульта Морн очень могущественен, но на этот раз он совершил грубую ошибку: его собственный дух обитает в звере, и, если героям удастся убить медведя, это также убьет злого друида. В форте есть несколько полезных вещей, в том числе небольшая баллиста на ближайшей башне. Сделав проверку Силы (-2), которая может быть совместной, герой может нацелить баллисту на медведя (Урон: 3д8, Дальность: 25/50/100, ББ 4, 3 раунда для перезарядки).

Медведь из Чёрного леса

Эпилог

Если героям удаётся сломать ожерелье или, что ещё лучше, убить медведя, по лесу раздается ужасный вой. Это крик гнева Гульты Морна. Если ожерелье сломано, друид не умирает, но временно теряет все свои силы - и некоторое время не будет беспокоить группу.

Звук настолько громкий, что даже Каледские воины на другом берегу реки слышат его и в страхе убегают в густые заросли.

Герои должны похоронить убитых, занять форт и отправить сообщения с запросом подкрепления (которое прибудет через неделю). Рассказы об их подвигах будут расходится по округе ещё в течение нескольких недель (+2 Харизмы, пока герои находятся в Порубежье), и они, вероятно, получат повышение (вы также можете решить, что они получают вознаграждение в 400 Лун).

Они спасли Кару, но у девочки сейчас нет семьи (её отец среди погибших). Поиск подходящего места, куда можно неё пристроить может стать зацепкой для нового приключения.

Кроме того, если они не убили Гульту Морна, рано или поздно он вернётся, чтобы отомстить.

Существа и персонажи ведущего

Медведь из Чёрного леса

Эти огромные звери населяют Чёрный лес ещё с незапамятных времён, когда ужасные создания подобные им, хозяйничали на севере.

Характеристики: ловкость д6, смекалка д6 (Ж), характер д8, сила d12+4, выносливость д8.
Навыки: внимание д8, драка д8, плавание д6.
Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 9+3.
Особенности:
• **Броня +3:** Слой толстого и очень густого меха.
• **Когти:** Сила +д6.
• **Медвежья хватка:** в действительности медведи не пытаются схватить своих жертв. Они используют свой вес, чтобы прижать противника к земле, после чего разрывают его тело зубами и когтями. Медведь, атаковавший с подъёмом, успешно прижимает к земле своего врага, которому остаётся только пытаться вырваться во время своего хода, для чего ему потребуется пройти встречную проверку силы с подъёмом.
• **Размер +3:** медведь из Чёрного леса достигает трёх метров в высоту и весит около 700 кг.
• **Одержимость:** медведь одержим духом Каледского друида Гульты Морна, это даёт ему черту Защита от сверхъестественного. Но, если медведя убивают, друида так же погибает.
• **Слабость (Ожерелье мёртвых):** Гульта Морн контролирует медведя через это ожерелье. Если героям удастся его сломать («Прицельная атака -4», «Стойкость 5»), заклинание рассеивается. В тот момент, когда Медведю сдаётся трефовая карта действий, он решает убежать обратно в Чёрный лес. Из-за размера Медведя, Прицельную атаку оружием ближнего боя, можно совершить только если герой заберётся на тело зверя (выиграв встречную проверку Ловкости) или прыгнув откуда-то сверху. Оружием дальнего боя и оружием с дальностью действия 1 или более, Прицельные атаки можно совершать как обычно.

Наёмник "Волков Порубежья"

«Волки Порубежья» были основаны двадцать лет назад Скрагосом Лысым, некогда бандитом-курганником, получившим официальное помилование от правителя Фелантии. На сегодняшний день они известны как одни из самых безжалостных наёмников на севере, и даже варвары Нортхейма боятся их. Любой человек вне зависимости от расы и происхождения, может присоединиться к Волкам, если он сражается смело и подчиняется приказам. Их отличительные черты, - волчья шкура, включающая голову волка, которую они носят поверх брони и устрашающий боевой клич (см. Ниже).
Товарищами героев в этом приключении являются: Руфус и Понтиос (братья из Порубежья), Н'Гоба (дикарь из Саванны слоновой кости) и Леус (Синтариец).

Характеристики: ловкость д6, смекалка д4, характер д6, сила д8, выносливость д6.

Навыки: внимание д6, драка д6, запугивание д6, метание д6, стрельба д6, маскировка д6, выживание д6.
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5+1.
Снаряжение: лёгкий доспех (+1), малый щит (+1 к защите), шлем, открытый (+3), бронзовая секира (Сила+д8), лук (урон 2д6, дальность 12/24/48) или 2 дротика (Сила+д4, дальность 6/12/24).
Особенности:
• **Волчий вой:** один раз в каждом сражении, Волки могут выкрикнуть свой устрашающий боевой клич, похожий на настоящий волчий вой. Это свободная проверка Запугивания с бонусом +2, которая не считается действием.

Обнажённый копейщик

Самый грозный Каледский воин. Когда эти дикари бросаются в атаку, их защищают только собственная свирепость и магические татуировки. Последние обозначают принадлежность к клану, и считается, что они придают огромную силу.

Характеристики: ловкость д8, смекалка д6, характер д6, сила д6, выносливость д6.
Навыки: внимание д8, выживание д8, выслеживание д6, драка д8, запугивание д8, маскировка д8, метание д6, лазание д6.
Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 5.
Снаряжение: каменный кинжал (Сила+д4), копьё с каменным наконечником (Сила+д6, +1 к защите, дальность 1, двуручное, дистанция 3/6/12).
Особенности:

• **Клановая татуировка Красной ласки:** воины клана Красной Ласки известны тем, что запах крови сводит их с ума. Если в радиусе 6 клеток от воина клана есть раненый персонаж (или персонаж в Шоке), он получает +1 к проверкам урона.

• **Обнажённый воин:** пока на него не надеты никакие доспехи, Обнажённый копейщик приобретает черту Герой в одной тряпице и может делать Проверки на прочность, даже не являясь Дикой картой (в этом случае осуществляется только проверка Выносливости, без Дикого кубика). Эта способность не даёт преимуществ, если Копейщик находится под воздействием Страха или если во время боя он был вовлечён противником в Поединок воли (запугивание) и потерпел поражение — Каледские боги не станут помогать трусу.